

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA OPERASI HITUNG CAMPURAN BILANGAN BULAT MELALUI PERMAINAN PASAR-PASARAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS VI SDN 2 MEMBALONG TAHUN 2013/2014

Jayanti

Guru Sekolah Guru Indonesia - Dompét Dhuafa Angkatan IV
jayantimandasari07@gmail.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SDN 2 Membalong yang terdiri dari 10 siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi operasi hitung campuran bilangan bulat melalui permainan pasar-pasaran tradisional yang merupakan salah satu bentuk penerapan metode simulasi. Penelitian yang terdiri atas dua siklus ini menggunakan lembar observasi dan lembar ujian akhir siklus sebagai instrumen penelitian. Berdasarkan indikator penelitian, yakni 75% siswa mencapai standar KKM 70, ditemukan peningkatan dari angka 30% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II.

Kata kunci: soal cerita, operasi hitung campuran bilangan bulat, permainan tradisional

Abstract

This classroom action research aimed to improve the students of SDN 2 Membalong which consisted of 10 students to answer the narrative question of the mixed arithmetic operation of integers through traditional market game as one of the applications of simulation method. This research consisted of two cycles. It used both observation sheet and worksheet as the research instrument. Based on the research indicator, that is 75% students reach minimum score 70, it was found the increasing from 30% after the first cycle to 90% after the second cycle.

Keywords: narrative question, mixed arithmetic operation of integers, tradisional game

Pendahuluan

Matematika dan logika erat hubungannya karena keduanya sama-sama mengikuti hukum dasar. Dari logika timbul pemikiran ilmiah yang di dalamnya terdapat hipotesis dari pengamatan. Dalam teori *multiple intelligence* yang diusung oleh Prof. Dr. Howard Gardner dalam Lwin May (2008) mengemukakan bahwa kecerdasan matematis-logis adalah kemampuan menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah.

Sejak bangun tidur hingga tidur kembali, matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Bagaimana pelajar atau pekerja memperhitungkan waktu yang dibutuhkan untuk mandi, berpakaian, sarapan dan perjalanan agar dapat sampai di sekolah atau di tempat kerja tanpa harus terburu-buru dan terlambat, bagaimana ibu rumah tangga mengeluarkan uang untuk berbelanja kebutuhan sehari-hari agar sesuai dengan pemasukan, dan sebagainya. Begitu eratnya matematika dengan kehidupan kita, maka setiap

tindakan pun perlu perhitungan. Pengambilan keputusan dapat dipertimbangkan melalui hubungan sebab akibat-akibat agar resiko dapat direduksi sekecil mungkin atau setidaknya keputusan yang diambil sudah diketahui dan dipertimbangkan risikonya.

Hamzah dalam Supardi (2008: 8) mengemukakan bahwa matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalisasi dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis. Hakikat belajar Matematika didasarkan pada pandangan konstruktivisme, yakni anak belajar Matematika dihadapkan pada masalah tertentu berdasarkan pengetahuan yang diperolehnya ketika belajar dan berusaha memecahkannya.

Namun, patut disayangkan bahwa pembelajaran matematika yang kebanyakan diterapkan di sekolah-sekolah hanya mampu

membuat siswa mampu menghitung angka-angka yang tidak riil. Sebagaimana pengamatan peneliti terhadap kelas yang telah diajarnya sejak bulan Maret 2013, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk memecahkan soal cerita, dimana sebagian besar siswa hanya dapat menyelesaikan perhitungan yang jika angkanya langsung disebutkan, sebaliknya, jika tugas perhitungan diberikan melalui soal cerita atau contoh kasus, sebagian besar siswa tidak mampu menganalisa untuk menentukan jenis perhitungan apa yang perlu digunakan.

Masalah paling mendasar yang dihadapi oleh dunia pendidikan kita saat ini adalah bahwa proses pembelajaran yang diterapkan bergantung pada buku teks dan tidak menyentuh kehidupan. Sebagai contoh, pelajaran matematika yang diajarkan hanya tentang bagaimana menghitung volume balok atau bagaimana menghitung faktor persekutuan terkecil, namun tidak diajarkan kenapa siswa perlu memahami cara menghitung volume suatu bangun ruang atau kapan faktor persekutuan terkecil itu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, generasi yang dihasilkan dapat diibaratkan seperti kereta api yang ketika kehidupan harus mendepaknya keluar dari rel maka arahnya menjadi tidak jelas bahkan menabrak kiri-kanan.

Pada pembelajaran Matematika dengan materi operasi hitung campuran bilangan bulat, penulis menemukan kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam memecahkan soal cerita dengan identifikasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menganalisa soal untuk menentukan jenis perhitungan yang harus digunakan. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti mencoba menganalisa permasalahan tersebut yang diduga disebabkan oleh:

1. Soal cerita yang diberikan oleh peneliti bermakna ambigu sehingga sulit dicerna oleh siswa.
2. Soal cerita yang diberikan oleh peneliti terlalu panjang sehingga membuat siswa bingung.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan jenis perhitungan yang harus digunakan.

Melalui dugaan di atas, peneliti memberikan tiga jenis pertanyaan, yang pertama langsung menyebutkan angka, hasilnya enam dari sepuluh siswa dapat menjawab dengan benar. Yang kedua, guru memberikan soal cerita secara dikte, contoh soal: Ade memiliki dua belas kelereng di rumah, lalu dia membeli lagi sebanyak dua belas biji. Kepada adiknya, Ade memberikan kelereng lima biji. Berapa jumlah kelereng yang dimiliki oleh Ade sekarang?, hanya satu siswa yang menjawab dengan benar. Yang ketiga, peneliti memberikan soal cerita yang sejenis namun dengan menggunakan gambar dan demonstrasi. Peneliti menggambar satu tandang pisang, yang setiap tandangnya berisi lima sisir dan setiap sisirnya berisi tujuh buah pisang, tiga buah diantaranya diarsir sebagai tanda bahwa pisang itu

sudah busuk. Melalui gambar, peneliti mendemonstrasikan bahwa Ibu Pratiwi membeli satu tandang pisang yang berisi lima sisir, dimana setiap sisir terdiri dari tujuh buah pisang, sayangnya ketika tiba di rumah ternyata tiga buah pisang telah busuk, berapa jumlah pisang yang masih bagus?, separuh dari jumlah siswa mampu menjawab dengan benar. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa siswa memang mengalami kesulitan dalam menganalisa soal cerita yang disebabkan karena mereka hanya terbiasa mengerjakan perhitungan pada angka yang langsung diberikan oleh guru.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan soal cerita dalam materi operasi hitung campuran bilangan bulat melalui penggunaan permainan pasar-pasaran tradisional sebagai salah satu aplikasi dari metode simulasi.

Kurniasih (2012:92) mengemukakan bahwa metode simulasi adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi atau menirukan suatu perbuatan untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep yang dapat berupa bermain peran, sosiodrama atau permainan.

Menurut Purnomo (2012:26), metode simulasi merupakan suatu aktivitas menirukan suatu situasi atau perbuatan tertentu untuk mendapatkan pemahaman informasi kontekstual yang lebih mendalam.

Melalui pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa sebagai salah satu bentuk metode simulasi, permainan pasar-pasaran tradisional merupakan suatu kegiatan menirukan aktivitas pasar dengan dua jenis peran yakni penjual dan pembeli yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kontekstual yang lebih mendalam kepada siswa.

Masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan soal cerita dalam materi operasi hitung campuran bilangan bulat melalui Permainan Pasar-pasaran Tradisional.”

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisa soal cerita untuk menentukan jenis perhitungan yang harus digunakan dan membiasakan siswa menyelesaikan kasus-kasus kontekstual yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini merupakan suatu upaya perbaikan kualitas pembelajaran yang optimal di sekolah dasar. Oleh karena itu, selain diharapkan dapat berkontribusi bagi siswa, melalui penelitian ini guru juga diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi di dalam kelas, meningkatkan kualitas pembelajaran dan melakukan inovasi pembelajaran sekaligus melatih guru untuk melakukan dan membuat laporan PTK. Sedangkan bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah informasi empiris mengenai peningkatan kualitas pembelajaran pada kelas yang diberikan PTK serta mampu menambah wawasan para pendidik dan meningkatkan kualitas pendidikan

di sekolah pada umumnya. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan masukan terhadap pelaksanaan proses pendidikan demi tercapainya peningkatan kualitas pendidikan serta dapat menjadi referensi bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian tindakan kelas yang relevan.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Membalong, Dusun Parang Buluh, Kecamatan Membalong, Kabupaten Belitung, Provinsi Bangka Belitung dengan subjek penelitian yakni siswa kelas VI yang berjumlah 10 siswa. Penelitian ini berlangsung selama bulan November 2013 hingga Januari 2014 tahun pelajaran 2013/2014 dengan indikator 75% siswa mencapai KKM 70. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes akhir siklus.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus memuat empat tahap. Pertama, tahap perencanaan yang meliputi persiapan dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran berupa uang mainan, amplop, kartu daftar belanja dan barang-barang dagangan, instrumen penelitian, berupa lembar observasi dan instrument tes, serta manajemen ruang kelas.

Kedua, tahap pelaksanaan tindakan yakni proses pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk memahami penggunaan jenis operasi hitung campuran melalui permainan pasar-pasaran dengan dua peran yakni penjual dan pembeli. Kelas belajar disulap menjadi seolah-olah pasar, dimana siswa melakukan transaksi jual beli berdasarkan peran masing-masing. Barang yang dijadikan objek jual beli adalah benda-benda yang terdapat dalam kelas serta limbah plastik yang dikumpulkan oleh siswa dari halaman belakang sekolah sedangkan alat penukar yang digunakan adalah uang mainan. Dalam melaksanakan perannya, setiap siswa dibekali daftar barang belanjaan bagi pembeli dan daftar barang laku terjual bagi penjual yang diisi setiap kali selesai melakukan satu transaksi.

Ketiga, tahap pengamatan meliputi pengisian instrumen penelitian, pengumpulan data berupa nilai hasil evaluasi siswa dan menganalisa data.

Keempat, tahapan refleksi, dilakukan melalui diskusi dengan teman sejawat beserta kepala sekolah untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari siklus yang telah dilaksanakan serta untuk menentukan apakah siklus berikutnya masih diperlukan atau tidak.

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah dengan menggunakan instrumen lembar observasi serta instrumen tes akhir siklus.

Data yang diperoleh dari kegiatan observasi pada setiap siklus, dianalisis dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Kegiatan analisis meliputi persentase keberhasilan pencapaian KKM

70 melalui tes akhir siklus dengan mengacu pada kriteria ketuntasan belajar ideal yakni 75% berdasarkan BSNP tahun 2006.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus yakni pada bulan November 2013 hingga Januari 2014.

A. Siklus I (November – Desember 2013)

1) Tahap Perencanaan

Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar observasi, instrumen tes, menyiapkan media pembelajaran (uang mainan, barang jualan berupa kemasan plastik bekas, kartu daftar belanja, kartu daftar barang laku terjual dan kantong belanja) serta melakukan manajemen kursi, dimana jumlah meja dan kursi yang digunakan disamakan dengan jumlah siswa yang berperan sebagai penjual untuk digunakan sebagai lapak tempat berjualan dan menyusun barang dagangan. Meja dan bangku tersebut disusun dalam dua banjar merapat ke dinding sebelah kiri dan kanan kelas sedangkan bagian tengah kelas dikosongkan.

2) Tahap Pelaksanaan

Pertemuan I

Siswa dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok dengan peran sebagai penjual dan kelompok pembeli. Selanjutnya dibagikan peralatan berdasarkan peran masing-masing. Siswa yang berperan sebagai penjual diberikan uang mainan, kartu daftar barang laku terjual dan barang dagangan berupa makanan, minuman, tas dan alat tulis sedangkan pemeran pembeli dibagikan daftar barang belanjaan, uang dan kantong belanja.

Setelah transaksi selesai, setiap siswa ditugaskan untuk menghitung total pemasukan dan keuntungan pada kartu daftar barang terjual bagi penjual dan mengitung total uang yang dibelanjakan serta sisa uang dalam kartu daftar barang belanjaan bagi pembeli.

Pertemuan II

Pertemuan kedua merupakan lanjutan kegiatan jual beli yang telah dilaksanakan pada pertemuan pertama, dimana siswa bertukar peran sebagai penjual dan pembeli. Siswa yang berperan sebagai penjual pada pertemuan sebelumnya, mendapatkan peran sebagai pembeli dengan tugas yang sama berdasarkan peran masing-masing. Pertemuan kedua ditutup melalui tes akhir siklus.

3) Tahap Pengamatan

Melalui lembar observasi, teman sejawat mengamati tiga komponen pada tahap pelaksanaan, yakni guru, siswa dan materi. Dimana ditemukan bahwa masih ada beberapa siswa yang bingung dengan tugasnya serta tidak mengisi lembar kegiatan dengan benar disebabkan instruksi yang diberikan oleh guru tidak disertai contoh simulasi, selain itu

guru juga belum memberikan kesimpulan dan pengayaan pada kegiatan akhir pembelajaran.

4) Tahap Refleksi

Melalui pengamatan yang telah dilakukan oleh teman sejawat, dan setelah melakukan diskusi, maka peneliti terlebih dahulu memberikan contoh simulasi transaksi jual beli serta mendemonstrasikan cara mengisi kartu kegiatan dengan benar serta menyampaikan kesimpulan pembelajaran dan pengayaan di akhir pembelajaran.

Tabel 1. Data hasil tes siklus I

No.	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan
1	Ade Putra	35	Tidak Tuntas
2	Apriyanto	35	Tidak Tuntas
3	Eryandi	35	Tidak Tuntas
4	Henri	35	Tidak Tuntas
5	Mesi Ardianti	100	Tuntas
6	Pratiwi	0	Tidak Tuntas
7	Revi	70	Tuntas
8	Rindy	50	Tidak Tuntas
9	Rosini	70	Tuntas
10	Yuni	0	Tidak Tuntas
Nilai Total		430	

Melalui data hasil tes siklus I di atas, maka persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I, digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase ketuntasan hasil belajar siklus I

No	Kategori	skor	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	≥ 75	3	30
2	Tidak Tuntas	≤ 75	7	70
Jumlah			10	100

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I adalah 30%.

B. Siklus II (Desember 2013 - Januari 2014)

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II sama dengan siklus 1, yakni menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, instrumen penelitian, media pembelajaran serta manajemen ruang kelas.

2) Tahap Pelaksanaan

Pertemuan I

Guru memberikan sebuah amplop berisi beberapa lembar uang kepada seluruh siswa dan meminta mereka untuk berlomba menghitung jumlah uang di dalam amplop tersebut. Siswa yang paling cepat menghitung jumlah uangnya dengan benar,

mendapatkan tepuk *Good Job* (Tepuk tangan disertai ejaan kata *Good Job* dengan irama musik *rock*).

Siswa dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan keinginan mereka untuk bermain angka perkalian berantai, dimana guru menyebutkan satu angka perkalian untuk satu kelompok lalu siswa terdepan harus menyebutkan jumlah perkalian pertama, dilanjutkan anggota kelompok setelahnya sampai semua anggota kelompok telah menyebutkan perkalian dengan tepat dan cepat maka kelompok tersebut dinyatakan berhasil dan mendapatkan skor, selanjutnya kesempatan berpindah ke kelompok lainnya. Hal tersebut diulangi hingga tiga sampai empat ronde. Kelompok yang memperoleh nilai terbesar diberikan reward untuk memilih peran dalam permainan pasar-pasaran, apakah ingin menjadi penjual atau pembeli pada pertemuan ini.

Guru memberikan demonstrasi transaksi jual beli, cara mengisi kartu kegiatan dan perhitungannya di depan kelas, sambil menanyai siswa jenis perhitungan apa yang digunakan, berapa hasil penjumlahannya dan kenapa menggunakan perhitungan tersebut.

Kelompok penjual diberikan beberapa jenis barang jualan, nota pembelian dan daftar barang terjual kemudian menyusun posisi dalam barisan seperti barisan kios

Kelompok kedua diberikan daftar barang belanjaan. Setelah guru memberikan aba-aba, maka permainan pasar-pasaran dimulai dengan menggunakan uang dalam amplop yang telah dibagikan dalam kegiatan apersepsi sebelumnya. Dimana kelompok satu berperan sebagai pedagang yang bertugas memberikan nota pembelian kepada setiap pembelinya serta mengisi daftar barang terjual setiap kali ada barangnya yang laku, sedangkan kelompok dua berperan sebagai pembeli yang bertugas untuk membeli semua barang-barang yang telah mereka tulis dalam daftar belanjanya.

Setelah seluruh pembeli berhasil membeli semua barang dalam daftar belanjaan, mereka mengisi lembar permainan pasar-pasaran berdasarkan perannya, misalnya penjual mengisi daftar barang laku sedangkan pembeli bertugas menghitung berapa total belanjaan dan sisa uang yang dimilikinya.

Secara acak, salah satu siswa dari kelompok pembeli dan penjual menuliskan jawabannya di papan tulis dan mendemonstrasikannya kemudian disimpulkan oleh guru.

Pertemuan II

Tahap pelaksanaan pertemuan II sama dengan pertemuan I. Pertemuan kedua merupakan kelanjutan dari pertemuan pertama, dimana siswa yang berperan sebagai penjual pada pertemuan pertama, bertukar posisi dengan siswa yang mendapatkan peran pembeli dengan diakhiri melalui tes akhir siklus I.

3) Tahap Pengamatan

Melalui observasi yang telah dilakukan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa telah

melaksanakan perannya dengan tepat, mengisi lembar kegiatan dengan benar serta memahami jenis perhitungan apa yang harus digunakan untuk melakukan operasi hitung pada lembar kegiatan.

4) Tahap Refleksi

Melalui hasil pengamatan, disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai kriteria ketuntasan belajar ideal 70% pada KKM 70, sehingga tidak lagi dilanjutkan.

Tabel 3. Data Hasil Tes Siklus II

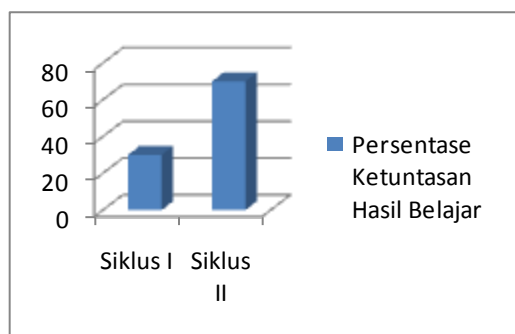
No.	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan
1	Ade Putra	75	Tuntas
2	Apriyanto	75	Tuntas
3	Eryandi	50	Tidak Tuntas
4	Henri	75	Tuntas
5	Mesi Ardianti	100	Tuntas
6	Pratiwi	75	Tuntas
7	Revi	88	Tuntas
8	Rindy	88	Tuntas
9	Rosini	88	Tuntas
10	Yuni	88	Tuntas
Nilai Total		802	

Melalui data hasil tes siklus II di atas, maka persentase ketuntasan hasil belajar digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

No	Kategori	skor	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	≥ 75	9	90
2	Tidak Tuntas	≤ 75	1	10
Jumlah			10	100

Berdasarkan tabel di atas, disimpulkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus II adalah 90%, sedangkan secara keseluruhan, peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar dijabarkan sebagai berikut:



Grafik 4.1 Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Data di atas menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yakni 30% dan pada siklus II yakni 90%.

Penutup

Kesimpulan

Merujuk pada hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian, maka perumusan masalah dalam penelitian ini telah terjawab, dimana kemampuan siswa SDN 2 Membalong dalam memecahkan soal cerita dalam materi operasi hitung campuran bilangan bulat dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan pasar-pasaran tradisional. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I yakni 30% menjadi 90% pada siklus II.

Melalui Penelitian ini disimpulkan bahwa penanaman konsep Matematika khususnya pengerjaan soal cerita dalam melakukan operasi hitung campuran dapat dilakukan melalui metode simulasi berbentuk permainan pasar-pasaran tradisional.

Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian diatas, penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru sekolah dasar pada umumnya dan guru Matematika khususnya, diharapkan dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Siswa diharapkan dapat memahami konsep matematika melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa, salah satu contohnya adalah metode simulasi.
3. Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas dan sarana pembelajaran yang memadai sehingga dapat mendukung efektivitas proses pembelajaran serta mutu pendidikan sehingga tujuan pelaksanaan pendidikan dapat tercapai.
4. Peneliti lanjutan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan penelitian yang relevan.

Daftar Pustaka

- Dantes, N. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Kurniasih, I. 2012. *Bukan Guru Biasa*. Arta Pustaka
- Kusumah, W. & Dwitagama, D. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Lwin May. 2008. *How to Multiply your Child's Intelligence*. Jakarta: PT Indeks
- Purnomo, N. E. 2012. *Bukan Guru Asal Ngajar*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Supardi. 2008. *Implementasi Metode Tutor Sebaya Dalam Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika di kelas VIII-2*

SMP Negeri 101 Jakarta Tahun Pelajaran 2007/2008 Semester Genap. Jakarta: Dinas Dikdas Kota Administrasi Jakarta Barat.

Keterangan Penulis

Jayanti lahir di Kabupaten Soppeng Sulawesi Selatan pada tanggal 5 Mei 1988. Sejak semester 4 di Unismuh Makassar, perempuan yang menjadi kontributor di beberapa koran lokal Makassar dan Belitung ini memulai karirnya di dunia pendidikan dengan menjadi salah satu *Leader teacher* di *Gymkidz International Pre-School* Makassar pada tahun 2009 serta *English teacher* di *Briton International English School* pada tahun 2011. Aktivis HMJ Bahasa Inggris Unismuh yang aktif dalam berbagai even kemahasiswaan sebagai MC, Moderator serta relawan pengajar daerah terpencil ini pernah menerima penghargaan performa mengajar terbaik selama pembinaan Sekolah Guru Indonesia (SGI) Dompot Dhuafa serta sebagai mahasiswa terbaik I dari SGI pada tahun 2014.